

~~HUNTER X HUNTER~~

RPG



Rodrigo Jeferson

Equipe RPG Anime Brasil



www.rpganimebrasil.blogspot.com

Agradecimentos!

Como faz tempo que eu não faço isso, pessoal! Também é porque faz muito tempo que eu não escrevo netbooks novos para a Equipe e escrevendo esse me deu até um tom nostálgico quando no início da Equipe (por volta de 2006) criava jogos e adaptações. Mas não vou parar não! Gostaria de agradecer esse netbook a:

-DEUS, PRIMEIRAMENTE MEU MELHOR AMIGO.

-Ao meu irmão gêmeo Thiago Luiz “Guerrad”, cujo juntos movemos esse barco.

-Aos meus amigos Josias “Kxota”, Gabriel “Telepaus”, André “BTC”, Maicon “Kid” e quem mais que seja (porque eu me esqueci) – por FAZEREM NADA! :)

-E para você que teve saco de ler tudo isso e ainda baixar esse livro. (Bom, deve ser meio estranho ler “agradecimentos” apenas com os nomes de desconhecidos...)

Recado urgente

Não deixe de acessar a página da Equipe RPG Anime Brasil para que você tenha sempre acesso aos nossos jogos, adaptações e cenários. Vá agora mesmo em:

www.rpganimebrasil.blogspot.com

E também seja nosso seguidor do blog!

Também caso você tenha uma conta no Facebook, nos dê uma força e dê o seu curti em nossa página oficial:

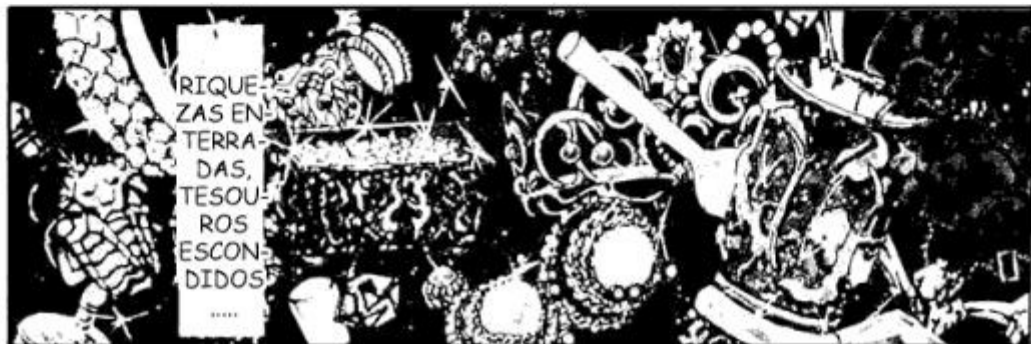
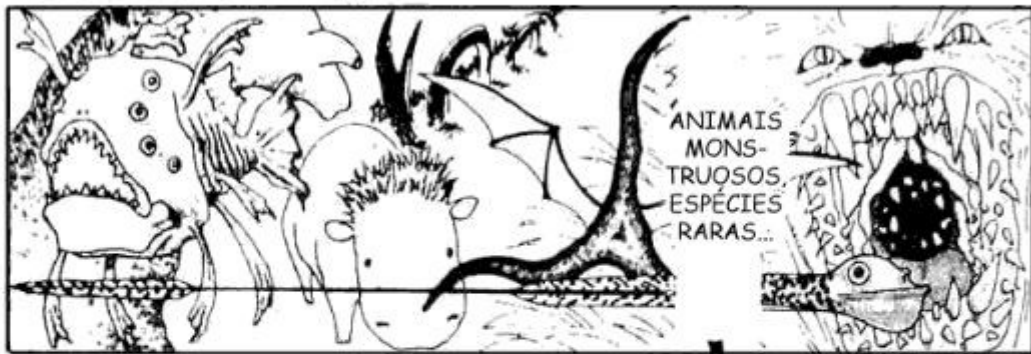
<https://www.facebook.com/rpganimebrasil>

Se você quiser mandar alguma sugestão, crítica ou qualquer coisa o meu e-mail é:

rodrigomuyo@bol.com.br



HUNTER X HUNTER [1]





ELES SÃO
CHAMADOS DE
"HUNTERS"*

*HUNTERS: CAÇADORES, EM INGLÊS

Caçador contra Caçador?

Hunter x Hunter foi criado pelo mesmo autor de Yu Yu Hakusho. O elenco aqui, apresenta garotos que no princípio tem objetivo de se tornar um “hunter”, que é uma profissão muito respeitada pelo mundo. Tudo para cumprir objetivos futuros! O protagonista é um garoto de 12 anos chamado **Gon**, que decide se tornar um Hunter para seguir os passos de seu pai, que está viajando pelo mundo e é o maior Hunter da história. No meio do exame, ele conheceu **Killua**, **Kurapika** e **Leorio** e junto vivem as aventuras propostas para alguém que segue essa carreira.

Diferente de sua obra anterior, **Yoshihiro Togashi** criou um mundo muito similar a de um RPG, sendo que uma de suas sagas (chamada de Green Island) põe o personagem principal dentro de um jogo onde enfrentaria monstros, faria quests e colecionava cartas. O anime ainda está em andamento, saindo um novo episódio por semana cujo pode ser assistido pela internet ou disponível para download, se não conhece essa obra – eu te convido a conhecê-la.

Sobre o mangá e anime

Começou a ser publicado na revista **Weekly Shonem Jump** (da Editora Shueisha) em 1998 e teve um anime de 62 episódios e mais três OVAs. Em 2011 estreou no Japão a série **Hunter x Hunter remake** – que é um novo anime da mesma história, com animações melhores e que já tem no momento mais de 90 episódios!

A versão remake apresenta uma animação muito superior a série clássica e é muito mais interessante do que do que a antiga versão. Eu por exemplo não estou acompanhando a série remake (ainda), porque eu ainda estou no final do último ova da série clássica, sem falar que nela já possui as sagas que vem depois daquelas que terminaram no primeiro anime. E pelos episódios que eu vi da série remake, eles cortaram algumas cenas inúteis que tinha na série anterior, deixando o anime mais interessante de assistir.

O que é um Hunter?

Hunter ou Caçador (em português), é uma profissão muito valorizada pelo mundo e também é aquela que mais lhe dá vantagens. Só que para se tornar um, o candidato deve passar por um difícil testa de admissão cujo poderá perder a própria vida realizando o exame e pessoas comuns normalmente são reprovados. Apenas pessoas com poderes fora do comuns é que estão destinadas a serem hunters profissionais.



Hunters como personagens

O hunter pode ser considerada uma classe de RPG, mas ele é um título muito raro e valorizado. Num exame pode-se aparecer assassinos, ladrões, guerreiros, lutadores, etc. Mas apenas os que possuem capacidades sobre humanas conseguem passar pelo difícil teste, pois as provas são para separar os “fortes dos fracos”.

Teoricamente, o mundo de HxH utiliza das mesmas regras de criação de personagem encontrados no Anime RPG. Entendemos que todas pessoas do mundo são constituídas de fichas de personagem seguindo essas regras, porque elas são pessoas normais. Para personagens-jogadores, que deverão criar seus Hunters, as regras seguem com uma pequena mudança, pois eles serão pessoas com habilidades especiais.

Um personagem de Hunter x Hunter que deverá fazer o exame é construído com 130 pontos de atributo (mínimo 5, máximo 25), 5 pontos de aprimoramento e pontos de perícia equivalentes ao atributo inteligência e idade aparente/real (descritas no Anime RPG).

Além disso, ao invés de receberem 1 pv por nível, como está nas regras (para pessoas comuns), um candidato a hunter ganhará +5 e também um acréscimo de +1 em seu Ip natural por nível, incluindo o nível 1. Veja o tópico “Ip natural do Hunter”.

Vale lembrar que durante o exame, não serão todos esses tipos de candidatos. A maioria será pessoas comuns tentando fazer o teste, mas na maior das hipóteses apenas os candidatos especiais que chegaram na parte final do exame.

Lembre-se disso: esse mundo é recheado de pessoas comuns e muitas delas se interessam pelo exame, mas apenas poucos são especiais e apenas eles são construídos dessa forma; também quero lembrar que se você deseja criar um personagem que **não** fará o teste de hunter, que seja construído da maneira normal que está descrito no Anime, pois apenas pessoas especiais são hunters.... acho que não precisarei repetir.

Uma última coisa, todo candidato a hunter e que faz um personagem dessa maneira ganha sem nenhum custo o aprimoramento Pontos Heróicos 2, porque ele é uma pessoa especial.

OBS: fazendo a ficha para ser um hunter, o máximo de Phs que você pode ter por nível é 4.

Ip natural do Hunter

Um hunter praticamente é uma pessoa dotada de poderes e capacidades sobre humanas e uma delas é ter uma boa resistência. Aqui eu apresento uma regra simples: a do IP natural! Todo personagem já recebe automaticamente 1 ip natural por nível para se proteger os ataques dos oponentes. OBS: quando o personagem recebe um Ataque Surpresa, ele recebe todo o dano ignorando seu IP natural, porque este representa a capacidade de receber ferimentos, mas o



personagem não tem uma pele ultra-dura.

Tabela de Evolução

Um hunter são pessoas poderosas e perigosas e para candidatos a hunters e/ou hunter profissionais, a tabela de evolução é um pouco diferente daquela mostrada no Anime RPG. A cada nível avançado, o personagem recebe 1 ponto de atributo, 25 pontos de perícia, 1 ponto de aprimoramento a cada três níveis, +1 em seu Ip natural e +2 Phs.

Experiência	Nível	Pvs	Atributos	Aprimoramentos	Pontos de Perícia	Ip natural	*PHs
-	1	+5	inicial	inicial	inicial	+1	+2
5	2	+10	+1	+1	+25	+2	+4
15	3	+15	+2	+1	+50	+3	+6
30	4	+20	+3	+1	+75	+4	+8
50	5	+25	+4	+2	+100	+5	+10
75	6	+30	+5	+2	+125	+6	+12
105	7	+35	+6	+2	+150	+7	+14
140	8	+40	+7	+3	+175	+8	+16
180	9	+45	+8	+3	+200	+9	+18
225	10	+50	+9	+3	+225	+10	+20
275	11	+55	+10	+4	+250	+11	+22
330	12	+60	+11	+4	+275	+12	+24
390	13	+65	+12	+4	+300	+13	+26
455	14	+70	+13	+5	+325	+14	+28
525	15	+75	+14	+5	+350	+15	+30

*Essa tabela mostra os valores de pontos heróicos caso o personagem não tenha comprado o aprimoramento. Caso ele tenha investido pontos de aprimoramento em Pontos Heróicos, faça o acréscimo com os pontos dado pelo aprimoramento.

Os Protagonistas

Aqui eu irei colocar os personagens principais da série junto com suas fichas em relação quando eles iniciaram o exame Hunter. A seguir os personagens aprendem habilidades novas, mas eu ainda vou escrever os suplementos com as outras sagas.

Vale repetir que mesmo sendo “pró-hunters”, eles são pessoas especiais, com características sobre-humanas e isso é muito visto quando após o exame Gon e Killua vão para Torre Celestial (uma saga mais para frente na história). Eu pensei bastante numa maneira lógica de por as fichas dos protagonistas para o RPG e acho que sinto confortável em oferece-las do formato que estão, pois eles estão um pouco acima de humanos normais e podem fazer algumas coisas mais difíceis para um ser humano comum. No passar do anime, eles ficarão bem mais fortes, pois isso não coloquei atributos muito elevados para os personagens porque eles vão evoluir e é isso que conta.

Uma última coisa que eu venho explicar para você é que os aprimoramentos usados nas fichas dos personagens vieram do nosso netbook **Aprimoramentos de Anime**, pois o Anime RPG não possuía os aprimoramentos necessários para essa adaptação. Se você não tem, baixe agora em <http://rpganimebrasil.blogspot.com.br/2010/07/aprimoramentos-de-anime.html>



Gon Freecs

Garoto que foi criado pela tia e cujo não conheceu seu pai. Após saber que seu pai era um Hunter, ele decidiu fazer o exame para achar seu pai pelo mundo! Saindo da ilha onde ele mora, chamada Ilha da Baleia para encarar os perigos das jornadas hunters. Ele é um garoto inocente e gentil, que parece entender o que os animais sentem e com isso se dá muito bem com eles. O guri leva consigo uma vara de pescar que pertencia ao seu pai e ela o ajudou algumas vezes (chegando ao ponto de usá-la até para lutar).

Idade: 12 Tipo sanguíneo: B Data de nascimento: 5 de Maio

NÍVEL 1

Atributos: Con 13, Fr 14, Dex 16, Agi 16, Int 14, Will 18, Car 21, Per 16; Pvs: 18+2 Ip: 1 ; Aprimoramentos: Ambição (encontrar seu

pai), Amigo dos Animais, Arma especial (a vara de pescar de Ging), Contatos e Aliados 1 (sua tia) Descendente Importante (filho do maior hunter); **Perícias de Combate:** Briga 30/30; **Perícias:** Pescaria 30%, Esquiva 30%, Acrobacia 30%, Natação 30%, Furtividade 30%, Sobrevivência (florestas 30%)

Vara de pescar de Ging: oferece cerca de $1d3+1$ de dano cortante que é feito à distância de até 40 metros. Quando Gon usa a vara, aumente o dano em $+1d6$. E Gon usa a perícia Pescaria para manuseá-la (inclusive para atacar).



Leorio Paladnight

O mais velho do grupo, tanto que as vezes é chamado de “tio” por Gon e Killua. Decidiu entrar no exame hunter pelo dinheiro, cujo a primeira impressão que ele vivia para isso. Mais tarde descobre que ele queria se tornar hunter para poder usar a licença e assim conseguir estudar para ser médico. No início, ele não se dava bem com o personagem Kurapika – mas enfim se tornaram grandes amigos.

Idade: 19 Tipo sanguíneo: não divulgado Data de nascimento: 3 de Março

NÍVEL 3

Atributos: Con 15, Fr 15, Dex 15, Agi 15, Int 16, Will 17, Car 16, Per 16; **Pvs:** 30+12 **Ip:** 3 ; **Aprimoramentos:** Ambição (se tornar um bom médico), Cara de Pau, Pontos Heróicos 2, Ação Extra; **Perícias de Combate:** Briga 40/40; Facas 40/40; **Perícias:** Condução de carros 30%, Esquiva 40%, Lábria 30%, Primeiros Socorros 40%

Ação extra: graças ao aprimoramento Ação Extra, Leorio pode fazer dois ataques no mesmo turno.



Kurapika Kurata

Jovem que decidiu se tornar um hunter de listra negra para poder se vingar. Pois ele é o último descendente do clã Kurata, um clã que os membros possuem olhos que se tornam vermelhos quando suas emoções afloram, cujo ficam até mesmo depois da morte. Por isso o clã foi exterminado pela organização Genei Ryodan, que buscava lucro através da venda desses olhos! Ele é um personagem calmo que mais para frente tem uma evolução incrível, chegando a ameaçar o grupo que matou seus irmãos.

Idade: 17 Tipo sanguíneo: AB Data de nascimento: 4 de Abril

NÍVEL 3

Atributos: Con 14, Fr 15, Dex 16, Agi 15, Int 18, Will 17, Car 19, Per 17; **Pvs:** 30+12 **Ip:** 3 ; **Aprimoramentos:** Ambição (se vingar da Genei Ryodan), Ambidestria, mestre do sangue 2; **Perícias de Combate:** Artes Marciais 50/50; Espadas 50/50; **Perícias:** Camuflagem 30%, História 30%, Disfarce 30%, Esquiva 40%, Procura 40%, Manobra de Combate (Luta com duas Armas 25)

Duas espadas: Kurapika luta com duas espadas de madeira que oferecem cada uma 1d6 de dano. Por utilizar ao mesmo tempo, ele tem direito a dois ataques por turno.



Killua Zoyldyck

Pertencente a uma família de assassinos, decidiu fazer o exame por que estava entediado e lá conheceu Gon, seu primeiro amigo. Além de conhecer técnicas de assassinato silencioso, ele costuma sempre estar com seu skate; teve alguns problemas ao escolher ser amigo de Gon, porque sua vida era matar pessoas a nada mais, mas até que se livrou disso e desenvolve suas habilidades, que são bem extremas para um garoto de 12 anos.

Idade: 12 Tipo sanguíneo: A Data de nascimento: 7 de Junho

NÍVEL 4

Atributos: Con 14, Fr 14, Dex 21, Agi 21, Int 15, Will 14, Car 15, Per 18; **Pvs:** 34+12 **Ip:** 4 ; **Aprimoramentos:** Ataque do gato, Expert em combater inimigos 3, Olhar intimidador 1; **Perícias de Combate:** Artes Marciais 60/60; **Perícias:** Skate 30%, Escapismo 30%, Camuflagem 30%, Furtividade 40%, Salto 40%, Esquiva 40%

O Exame Hunter

Organizado anualmente, o exame recebe candidatos de vários lugares. Um teste que consiste em várias provas diferentes, testando seus candidatos em diferentes modalidades; para quem gosta do anime Naruto, entenda que esse exame é similar ao de exame Chunin! Só que bem mais difícil.

Para começar, os organizadores fazem uma tiragem de quantas pessoas passariam por uma “etapa inicial” para permitir apenas que os mais habilidosos participem, e apenas para que eles cheguem no local do exame, que sempre está em um local oculto.

No anime, Gon participa do exame número 287 e lá conhece Leorio, Killua e Kurapika. Só que para chegar no exame não é tarefa fácil: ao sair de sua casa, na Ilha da Baleia, o protagonista viaja de barco e passa por uma tempestade. Logo após, ainda no barco é julgado pelo capitão cujo tem o poder de decidir quem pode fazer o teste e quem não pode e isso se repete com uma velha que impede o caminho deles quando eles estão subindo a montanha.

Ao passar as fases do exame, o personagem viu o quanto é perigoso e arriscado. Muitas pessoas são mortas durante o processo e lá ele conheceu o candidato mais perigoso de todos: **Hisoka**. Esse “colega” já tinha participado do exame passado mas foi morto por assassinar um instrutor. (No anime, diz que ele foi expulso por má conduta – mas acho que acho mais interessante explicar o que seria essa “má conduta”, dita no mangá que ele tinha matado mais de 20 instrutores.)

Hisoka achou interesse em matar Gon, mas não agora... para ele é melhor deixar que ele desenvolva para depois matá-lo, assim seria mais divertido. Ele se tornou tão terrível que no fim do exame, ninguém quis lutar contra ele pois ficam em quase estado de pânico. E é por isso que eu sou fã desse personagem, pois ele é um vilão que todos torcemos para ver eles no entreter com sua “maldade”. E que também não tinha visto alguém enfrentá-lo cara a cara e sair vivo.

No exame, existem candidatos novatos e veteranos. O mais veteranos deles se chama **Tompa** e ele já fez o exame 35 vezes seguidas, mas seu objetivo não é se tornar um hunter mais sim atrapalhar candidatos novatos, parece que ele gosta de destruir os sonhos dos outros. Também apareceram pessoas fortes e misteriosas como um punk com agulhas no rosto, um encantador de cobras, um ninja careca que não cala a boca, três irmãos que agem juntos, um mestre da zarabatana e outros muito fortes e interessantes.

O primeiro Hunter a testar os candidatos foi **Satotsu** que exigiu apenas uma corrida simples, na verdade ele apenas disse: “me sigam” e ia aumentando o ritmo e mostrou que era um teste de resistência. Seis horas depois, teve-se 94 desistências e os 311 candidatos restantes tiveram que passar num local florestal cheio de animais perigosos (e também ao Hisoka, dando uma de exterminador). Quando aos sobreviventes, a próxima etapa foi preparar um prato a escolha dos Hunters gourmet **Buhara** e **Menshi**.

Sobre o que acontece aqui eu não devo dizer para que você assista e veja o que aconteceu. Logo para a frente, os exames são mais perigosos e puxados, mas para não estragar a surpresa, eu recomendo que assista ao anime e veja você mesmo a conclusão do exame.

Também em breve irei preparar os suplementos com as demais sagas e novas regras para adaptar o **Nem** (que é um poder especial usado em HxH) e também vou por a ficha dos personagens importantes.

Após ser aprovado, o candidato passa a fazer parte do grupo de Hunter e se torna um profissional, recebendo sua licença original de Hunter, que permite:

1-95% de desconto em serviços públicos, como hotel, alimentação, transporte, etc. Sem falar que tem direito aos melhores locais (como viagens de primeira classe). Praticamente permite que o personagem seja tratado da mesma forma que tratam a realeza.

2-Liberdade para viajar pelo mundo, tendo acesso a países que não aceitam estrangeiros.

3-Liberdade para cometer homicídios, na maioria dos casos (isso falando no ponto de vista da lei).

4-Pegar um empréstimo de até 100 milhões de jeni (a moeda corrente no mundo de Hunter x Hunter) SEM JUROS.

5-Acesso a informações de qualquer pessoa.

6-E essa licença também pode ser vendida por uma enorme quantia.



LICENÇA HUNTER

Benefícios dados ao fim do exame

Após concluir e se tornar um Hunter profissional, o candidato deve escolher um dos tipos de hunter que ele será. Cada tipo de hunter possui seu próprio grupo de perícias que serão adicionadas as perícias do personagem, além de um bônus nos atributos e alguns pontos de vida extra. OBS: caso o personagem já tenha uma ou mais das perícias-bônus recebidas, ele apenas ganha +10% no valor dela.

HUNTER GOURMET

Hunters conzinheiros que são destinado a procurarem ingredientes novos, pode parecer meio tosco para alguns mas é uma profissão realmente importante, além de saber e entender tudo de culinária.

Atributos bônus= +2 em Car, +2 em Dex e +1 em Int

Perícias bônus= +30% em Agricultura, Botânica, Herbalismo, Culinária e Pesca.

HUNTER ARQUEÓLOGO

Hunters que saem pelo mundo a procura da verdade, desvendando e descobrindo os mistérios do mundo. São caçadores de relíquias que costumam encontrar muitos tesouros antigos.

Atributos bônus= +2 em Int, +2 em Per, +1 em Agi

Perícias bônus= +30% em Arqueologia, História, Pesquisa, Manha e Literatura.

HUNTER CIENTISTA

Hunters destinados a estudar, vivendo em laboratórios descobrindo coisas. Alguns atingem grande fama devido a grandes experiências realizadas com sucesso, por isso raramente entram em

combates.

Atributos bônus= +2 em Int, +2 em Will, +1 em Per

Perícias bônus= +30% em cinco ciências do grupo ciência escolhidas pelo jogador.

HUNTER AMBIENTALISTA

Sempre que tem uma espécie ameaçada de extinção ou algum crime envolvendo animais, surge um hunter desse tipo. Um amante da natureza e dos seres vivos.

Atributos bônus= +2 em Car, +2 em Agi, +1 em Per

Perícias bônus= +30% em Tratamento de Animais, Montaria, Doma, Armadilhas e Procura.

HUNTER MUSICAL

São parecidos com os Bardos que vemos nos RPGs. São amantes da música e assim como os bardos, saem pelo mundo afim de novidades e de novas notas para aprender.

Atributos bônus= +2 em Car, +2 em Per, +1 em Int

Perícias bônus= +30% em Atuação, Canto, Crítica de Arte, Dança e Instrumentos Musicais.

HUNTER TREASURE

Assim como os Hunter arqueólogos, eles procuram tesouros antigos. Só que vão apenas atrás de tesouros que lhe possam ter algum valor financeiro. Numa linguagem mais clara, as habilidades deles são praticamente as mesmas dos ladinos que conhecemos.

Atributos bônus= +2 em Dex, +2 em Agi e +1 em Per

Perícias bônus= +30% em Furtar, Furtividade, Manuseio de Fechaduras, Rastreo e Disfarce.

HUNTER BLACKLIST

Ou Hunter “de lista negra”. Eles são verdadeiros assassinos, destinado apenas para missões de execução; numa linguagem mais clara, eles são matadores de aluguel, recebendo um bom preço em dinheiro para pegar um sujeito perigo e forte.

Atributos bônus= +2 em Fr, +2 em Agi, +1 em Per

Perícias bônus= +30% em Procura, Pesquisar, Rastreo, Furtividade e Manha.

HUNTER MERCENÁRIO

Talvez seja o tipo mais completo, pois eles topam qualquer jogada. Desde matar o presidente até dar banho no cachorro do vizinho... tudo que envolve grana ele aceita, pois é um mercenário, não?

Atributos bônus= +2 em Fr, +2 em Con, +1 em Agi

Perícias bônus= +30% em cinco perícias que não sejam de combate e/ou proibidas a escolha do jogador.

HUNTER MEDICINAL

Um hunter destinado a medicina de homens e de animais.

Atributos bônus= +2 em Int, +2 em Car, +1 em Per

Perícias bônus= +30% em Veterinária, Primeiros Socorros, Cirurgia, Empatia e escolha uma Especialidade da Medicina com 30%.